

XBOX



FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

DARK ALLIANCE III



Sauron-Jin

Interplay™

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

Información sobre los ataques epilépticos por fotosensibilidad Un porcentaje muy pequeño de personas puede sufrir ataques cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, como las imágenes o las luces parpadeantes que pueden aparecer en los videojuegos. Incluso las personas que no tienen un historial de este tipo de ataques o de epilepsia, pueden ser propensos a estos "ataques epilépticos por fotosensibilidad" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la consciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que conduzcan a una lesión provocada por una caída o golpe con algún objeto cercano.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte con un médico. Los padres deben observar a sus hijos o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y adolescentes tienen más posibilidades de sufrir estos ataques que los adultos. Para reducir el riesgo de ataques epilépticos por fotosensibilidad es aconsejable sentarse a una distancia considerable de la pantalla del televisor, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar cuando se está somnoliento o cansado.

Si usted o algún familiar suyo posee un historial de ataques epilépticos, consulte con su médico antes de jugar.

Información adicional importante sobre seguridad y salud

El manual de instrucciones de la Xbox contiene información importante sobre seguridad y salud que debería leer y comprender antes de utilizar este software.

Evite daños en su televisor

No utilice este software en determinados televisores. Algunos aparatos, sobre todo los de proyección frontal o retroproyección, pueden sufrir daños si se utilizan para jugar con videojuegos, incluidos los juegos para Xbox. Las imágenes estáticas que aparecen durante el desarrollo normal del juego pueden "quemar" la pantalla, lo que origina una sombra permanente de esta imagen estática, incluso cuando no se está jugando. Las imágenes estáticas que se crean al poner el videojuego en pausa también pueden producir daños similares. Consulte el manual de usuario del televisor para saber si permite utilizar videojuegos con total garantía y seguridad. Si no encuentra esta información en el manual, póngase en contacto con el distribuidor o el fabricante del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en el aparato.

Queda totalmente prohibida la copia, ingeniería inversa, transmisión, reproducción pública, alquiler, partida a cambio de dinero o incumplimiento de la protección de copia sin autorización previa.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
INICIO	3
FUNCIONES DEL MANDO	4
BIENVENIDO A LOS REINOS	5
CÓMO EMPEZAR A JUGAR / DESCRIPCIÓN DEL MENÚ PRINCIPAL	6
LOS HÉROES DE BALDUR'S GATE	7
TRANSFERIR PERSONAJES DE OTRAS PARTIDAS	9
MENÚ OPCIONES	9
CARGAR Y GUARDAR	10
CONTROLAR AL PERSONAJE	10
PANTALLA PRINCIPAL	15
PANTALLA DE ESTADÍSTICAS DEL PERSONAJE	17
CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE	19
COMBATE	21
BOTÍN DEL COMBATE	23
TENDEROS	25
TALLERES	26
CONJUROS Y DOTES	31
CONSEJOS Y TRUCOS	39
CRÉDITOS	40
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	41

INTRODUCCIÓN

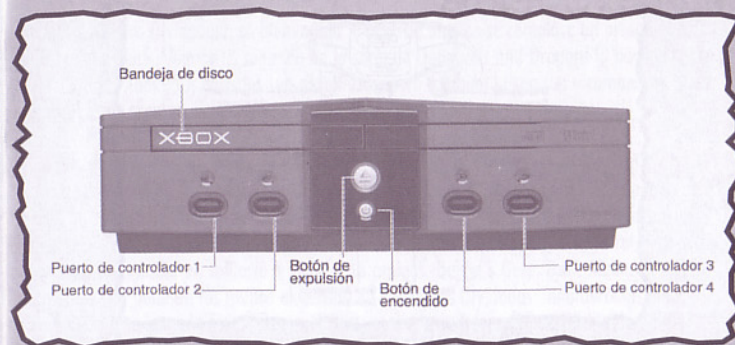
"Has oído hablar de Eldrith la Traidora, ¿verdad? De cómo la sombra de su torre negra cayó sobre la ciudad de Baldur's Gate y que ejércitos terribles se reunieron bajo el mando de su estandarte maldito. Entonces, seguro que recuerdas que tres aventureros escucharon el clamor de la ciudad pidiendo ayuda y lucharon contra la marea de sangre y caos. La oscura alianza de Eldrith fue derrotada, sin duda, pero ¿a qué precio? ¿Qué ha sido de aquel noble grupo? Porque Puerta de Baldur está asediada una vez más por el Mal y necesita con urgencia héroes fuertes y audaces..."

La oscuridad envuelve de nuevo a la ciudad portuaria y en expansión de Puerta de Baldur. Bandidos sedientos de sangre acechan en las rutas comerciales, una sociedad secreta de asesinos despiadados domina el mundo del crimen en la ciudad, monstruos desgarrados raptan ciudadanos en noches sin luna y los arrastran hacia la oscuridad entre sus gritos, y los últimos salvadores de la ciudad desaparecieron junto con la Torre de Ónice, el inmundo bastión de Eldrith la Traidora.

Por eso, en un alarde de heroicidad, aventureros de todas las Tierras Centrales Occidentales viajan a Puerta de Baldur para encontrarse con su maravilloso y desconocido destino. La amenaza de Eldrith ha sido eliminada, pero aún hay fuerzas siniestras y enigmáticas que se unen contra la ciudad... y esta vez, sus maquinaciones son mucho más sutiles, enmarañadas e insidiosas. Hay muchas intrigas que descubrir, muchos enemigos que derrotar y personajes que encontrar (tanto antiguos como nuevos) antes de poder salvar Puerta de Baldur de un destino mucho peor que la destrucción total.



INICIO



CÓMO UTILIZAR EL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOX

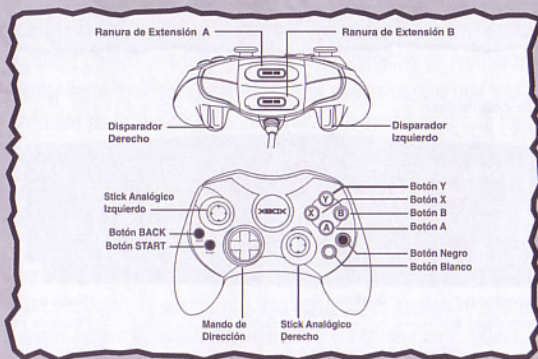
1. Configura el sistema de videojuegos Xbox™ siguiendo las instrucciones que contiene el manual de instrucciones Xbox.
2. Presiona el botón de encendido y se iluminará la luz indicadora de estado.
3. Presiona el botón de expulsión y se abrirá la bandeja de disco.
4. Coloca el disco de Baldur's Gate: Dark Alliance II en la bandeja de disco con la cara impresa hacia arriba y cierra la bandeja de disco.
5. Sigue las instrucciones de la pantalla y consulta este manual para obtener más información sobre cómo jugar a Baldur's Gate: Dark Alliance II.

CÓMO EVITAR EL DETERIORO DE LOS DISCOS O DE LA UNIDAD DE DISCO

Para evitar cualquier daño en los discos o en la unidad de disco:
Introduce en la unidad de disco únicamente discos compatibles con Xbox.

- No utilices discos con formas extrañas, por ejemplo con forma de estrella o de corazón.
- No dejes un disco en la consola Xbox si no vas a utilizarla durante un periodo prolongado.
- No muevas la consola Xbox mientras esté encendida y haya un disco dentro.
- No pegues etiquetas, adhesivos ni otros objetos extraños a los discos.

FUNCIONES DEL MANDO



1. Conecta el controlador Xbox a cualquier puerto de controlador de la consola Xbox. Si vais a jugar varias personas, conecta otros controladores en los puertos de controlador disponibles.
2. Conecta periféricos adicionales (como unidades de memoria de la Xbox) en las ranuras de expansión del controlador si es necesario.
3. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla y consulta este manual si necesitas más información acerca de la utilización del controlador Xbox para jugar a Baldur's Gate: Dark Alliance II.

Disparador derecho

Botón Blanco

Botón Negro

Mando de dirección

Arriba/abajo:

Izquierda:

Derecha:

Stick analógico izquierdo

Stick analógico derecho

Botón BACK

Botón START

Botón A

Botón B

Botón Y

Botón X

Bloquear (cuerpo a cuerpo) o Apuntar (a distancia)

Beber poción de rejuvenecimiento

Beber poción de curación

Mostrar / ocultar la lista de dotes y conjuros

Activar / desactivar modos de mapa automático

Configurar a una mano, a dos manos y a distancia

Mover al personaje

Ajustar cámara / Haz clic para restablecer cámara

Inventario / Subir de nivel

Pausa

Atacar (+ Cambiar: establecer o usar conjuro / dote inferior

Lanzar conjuro / Usar dote (+ Cambiar: establecer o usa dote / conjuro derecho)

Saltar (+ Cambiar: establecer o usar conjuro / dote superior)

Acción (+ Cambiar: establecer o usar conjuro / dote izquierdo)

BIENVENIDO A LOS REINOS

Si ésta es tu primera incursión en el fantástico mundo del escenario de campaña de FORGOTTEN REALMS™ (Reinos Olvidados), sé bienvenido. Black Isle Studios se complace en presentar Baldur's Gate: Dark Alliance II, segunda de la serie de Dungeons and Dragons® para el sistema de videojuegos Xbox. Sus desafíos son grandiosos, pero también lo son sus recompensas, y a ti y a tus amigos os esperan muchas horas de juego estimulante.

Si has jugado al primer juego de Baldur's Gate: Dark Alliance o a alguno de los juegos de Baldur's Gate para PC (Baldur's Gate, Tales of the Sword Coast, Baldur's Gate 2: Shadows of Amn y The Throne of Bhaal), los Reinos Olvidados no te resultarán desconocidos. Black Isle Studios nos trae otro título centrado en los Reinos Olvidados; una experiencia de rol y de acción que puedes emprender en solitario o junto a tus amigos. Baldur's Gate: Dark Alliance II es un relato épico que pone en tus manos el destino de los Reinos Olvidados: innumerables vidas dependen de ti, y tan solo con tu sangre y perseverancia podrán salvarse Puerta de Baldur... y el resto de los Reinos.

Bienvenido a Baldur's Gate: Dark Alliance II.

PUERTA DE BALDUR

Baldur's Gate: Dark Alliance II transcurre en el mundo de Abeir-Toril (que significa "cuna de la vida" y que se conoce comúnmente por su nombre abreviado: "Toril"). En Dark Alliance II, tus hazañas se centrarán en las Tierras Centrales Occidentales y en Puerta de Baldur, una gran ciudad portuaria situada en el sinuoso río Chionthar.

Vivirás aventuras en entornos espectaculares, tales como una ciudad enana en ruinas bajo tierra, la laberintica mansión llena de abominaciones de una alquimista loca, la siniestra guarida de un vampiro noble que fue construida sobre la Batalla de los Huesos... e incluso la extraña irrealidad de otros planos de la existencia. Y con cada búsqueda finalizada, cada batalla ganada, estarás cada vez más cerca de desenmascarar al verdadero villano y su impresionante conspiración: un giro imprevisto que ha desencadenado el que puede llegar a convertirse en el mayor desastre de la época.

¿Estás preparado para salvar a los 40.000 ciudadanos de Puerta de Baldur? Entonces... ¡comienza la aventura!

CÓMO EMPEZAR A JUGAR / DESCRIPCIÓN DEL MENÚ PRINCIPAL

Para saltarte los videos de introducción, presiona el botón **START** o el botón **A** del controlador.

MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal encontrarás cuatro opciones:

Partida Nueva

Selecciona esta opción cuando estés listo para empezar a jugar. Una vez seleccionada, se te pedirá que elijas una partida para uno o para dos jugadores. Si quieres utilizar un personaje de otra partida, consulta "Transferir personajes de otras partidas".

Una vez hayas seleccionado una nueva partida, podrás seleccionar la dificultad de la misma: Fácil, Normal o Difícil. Juega en el nivel Fácil si estás empezando y en el nivel Difícil si estás buscando una experiencia retadora.

Tras seleccionar el nivel de dificultad, se accede a la pantalla de selección de personaje (junto al segundo jugador, si estás jugando con alguien más). Utiliza el mando de dirección para desplazarte por las cinco opciones: Allessia, la sacerdotisa de Yelmo; Borador, el enano pícaro; Dorn, el bárbaro; Vhaidra, la monje drow, e Ysuran, el elfo nigromante. Un pequeño icono aparecerá sobre cada personaje mientras te desplazas por las opciones.

Las ventajas y desventajas de cada opción están descritas en la sección "Los héroes de Baldur's Gate", más adelante.

Cargar partida

Esta opción te permitirá cargar una partida previamente guardada de Baldur's Gate: Dark Alliance II desde el disco de memoria.

Opciones

Esta opción te permitirá personalizar la configuración del controlador o ajustar las opciones de sonido, entre otras.

Créditos

Esta opción te permitirá ver a los creadores y distribuidores de Baldur's Gate: Dark Alliance II.

Presiona el botón **A** para seleccionar una opción y el botón **B** para retroceder.

LOS HÉROES DE PUERTA DE BALDUR

Antes de empezar a jugar a Baldur's Gate: Dark Alliance II, deberás elegir con qué personaje quieres jugar. Podrás elegir entre cinco personajes diferentes: Allessia, la sacerdotisa de Yelmo; Borador, el enano pícaro; Dorn, el bárbaro; Vhaidra, la monje drow, e Ysuran, el elfo mago.



Allessia Martillo de la Fe, sacerdotisa de Yelmo

Allessia es la sacerdotisa de Yelmo, el Vigilante, el Observador, la deidad de guardianes y protectores. Vive aventuras para favorecer el Bien, en respaldo a la iglesia de Yelmo y en defensa de los Inocentes, a quienes se siente obligada a proteger. Supo de los problemas de Puerta de Baldur por una carta que recibió de Huros, su antiguo mentor, en su casa de Secomber.

Allessia es poderosa en el combate cuerpo a cuerpo, puede llevar cualquier armadura y puede aprender muchos conjuros defensivos y de refuerzo.



Borador "Mano de oro"

Borador es un buscador de tesoros, una raza especialmente fuerte de pícaros que se arriesgan por el extraño propósito de saquear riquezas que quedarían sin reclamar de no ser por ellos, como las que se encuentran entre las ruinas, en las guaridas de monstruos y otros lugares extremadamente peligrosos. Malhablado, ambicioso y taciturno, Borador se niega a hablar de su pasado y su nombre de clan es un secreto celosamente guardado... sin embargo, se le ha dado el apodo de "Mano de oro" debido a su legendaria avaricia.

Borador es un combatiente aceptable que destaca con la ballesta y tiene numerosas habilidades de "buscador de tesoros" que le permiten inutilizar trampas y conseguir mayores botines de monstruos y cofres. Al igual que muchos otros enanos, también siente inclinación por los explosivos. No puede llevar un escudo ni una armadura mediana o pesada sin entrenamiento.



Dorn Oso Rojo

Dorn es un bárbaro enorme, jugadorista y buscador de emociones que pertenece a una de las muchas tribus que recorren las llanuras de la Tierras Centrales Occidentales. Busca aventuras por la gloria y por la emoción de conseguirla, y espera beber tanto licor y amar a tantas mujeres como pueda en el transcurso. Dorn es un combatiente excepcional cuerpo a cuerpo y gana numerosos ataques especiales muy poderosos. Como todos los bárbaros, posee pies ligeros y es capaz de enloquecer en la batalla, pero no puede llevar armaduras pesadas sin entrenamiento.



Vhaidra Uoswiir

Vhaidra huyó de Menzoberranzan cuando su familia sucumbió a la ofensiva de una coalición de otras casas nobles. Conducida por una cruel mezcla de honor estricto y odio intenso, Vhaidra se emplea ahora en poner a punto sus ya mortíferas habilidades marciales... para preparar su regreso, triunfante y sangriento. Su hermanastra Ulua espera su llegada en Puerta de Baldur; Vhaidra pretende utilizar los problemas de allí en su propio beneficio. Como todos los monjes, Vhaidra es una combatiente rápida e implacable que puede aprender una amplia variedad de ataques y habilidades especiales. No puede llevar un escudo ni una armadura mediana o pesada sin entrenamiento, y no puede utilizar armas grandes.



Ysuran Auondril

El inquietante y misterioso Ysuran tiene pocos recuerdos de los que hablar... Fue a parar a las Colinas Kapagris y allí sufrió un mudo rechazo por parte de sus parientes elfos lunares... Porta un tomo negro, supuestamente suyo, del cual aprendió su nombre y profesión: nigromante, un mago especializado en las artes oscuras de la magia de la muerte. Ysuran, que vaga en busca de su identidad, se ve extrañamente obligado a ayudar a aquellos que se cruzan en su camino. En su viaje a Puerta de Baldur para obtener respuestas del famoso sabio Omduil, se entera de los problemas que asolan la gran ciudad portuaria...

Ysuran es un poderoso lanzador de conjuros que, a pesar de sus escasas habilidades físicas para el combate, puede llegar a ser increíblemente poderoso. Como nigromante que ha elegido la evocación como su escuela de oposición, posee muchas habilidades con conjuros que crean, modifican o destruyen la fuerza vital, pero no puede utilizar conjuros tales como bola de fuego rayo relampagueante. No puede llevar ninguna armadura sin entrenamiento ni blandir armas grandes o arcos.

Baldur's Gate: Dark Alliance II permite el juego cooperativo, por lo que podrás elegir junto con un amigo personajes diferentes y compartir aventuras.

TRANSFERIR PERSONAJES DE OTRAS PARTIDAS

Si ya tienes un personaje de una partida de Baldur's Gate: Dark Alliance II, no es necesario que empieces otra partida con un personaje nuevo. Puedes importar tu personaje actual de otra partida, bien cargando el archivo de personaje desde el disco de memoria, o bien desde una unidad de memoria, siempre que dispongas de una. Para hacerlo, selecciona la opción "Exportar jugadores" en el Menú de pausa del juego.

MENÚ OPCIONES

Para desplazarte hacia arriba y abajo por el menú Opciones, presiona hacia arriba y hacia abajo en el mando de dirección.

Música

Cuando esté resaltado, presiona el mando de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el volumen de la música en el juego.

Efectos

Cuando esté resaltado, presiona el mando de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el volumen de los efectos de sonido en el juego.

Vibración

Algunos sucesos del juego provocarán la vibración del controlador. Puedes activar o desactivar esta opción, a tu gusto.

Controles

Selecciona esta opción y accederás a la pantalla de configuración del controlador, donde puedes elegir la configuración que mejor se ajuste a tu estilo de juego.

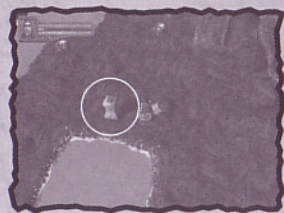
Diálogos

Cuando esté desactivado, no se verá el texto de las conversaciones que mantengas con los personajes del juego (aunque seguirás viendo tus respuestas). Cuando el texto de diálogo esté activado, en la parte inferior de la pantalla se podrán leer los diálogos de los personajes.

Texto de daño

Cuando esté activado, se verá la cantidad de puntos de golpe que infliges a tu objetivo cuando lo golpeas. El número aparecerá en color amarillo cuando consigas un golpe crítico, en rojo cuando el objetivo esté resistiendo parte del daño, en azul cuando el objetivo sea vulnerable y reciba daño extra, y en verde cuando el objetivo esté recibiendo realmente puntos de golpe (siendo curado). Por defecto, el texto de daño está desactivado.

CARGAR Y GUARDAR



Para guardar, tendrás que encontrar un lugar seguro de juego en el que registrar tus progresos. Estos puntos de guardado se muestran en el mapa como pedestales con libros sobre ellos:

Cuando llegues a uno de estos puntos, puedes guardar la partida si presionas el botón de acción (**X** por defecto).

CONTROLAR AL PERSONAJE

Cuando te encuentres en el mundo de juego, necesitarás conocer los conceptos básicos del movimiento, el ataque, el salto y el lanzamiento de conjuros. A continuación se facilita una lista con todas las acciones que el personaje puede llevar a cabo con el controlador:

Moverse: Para moverte, utiliza el stick analógico izquierdo y muévelo en la dirección en la que quieras que camine el personaje.

Atacar: Para atacar a una criatura con un arco o arma de cuerpo a cuerpo, pulsa el botón **A**.

Apuntar: Aunque Baldur's Gate: Dark Alliance II tiene un nuevo sistema de control de disparos que ayuda al personaje a utilizar armas de ataque a distancia de un modo más eficaz, a veces es útil apuntar manualmente (por ejemplo, es posible que quieras "guiar" un objetivo disparando delante de él). Cuando estés utilizando un arma de ataque a distancia, puedes mantener presionado el disparador derecho y girar sin moverte del sitio con el stick analógico izquierdo. De esta forma podrás apuntar antes de atacar. Para disparar o lanzar cuando estés apuntando, sólo tienes que presionar el botón **A** normalmente, y el proyectil saldrá disparado. Apuntar no asegura que se alcance automáticamente a un oponente, pero facilita mucho las cosas.

Saltar: En los viajes, el personaje necesitará saltar ciertos obstáculos que encontrará en el camino. Para hacerlo, presiona el botón **Y**.

Usar dotes y conjuros: Los conjuros y dotes son aptitudes especiales a las que el personaje tendrá acceso en el transcurso del juego. Para lanzar un conjuro o utilizar una dote, presiona el botón **B** y el personaje utilizará la dote o conjuro que se encuentre seleccionado (para saber cómo cambiar la dote o conjuro seleccionado, consulta "Seleccionar dotes y conjuros" más adelante).

También puedes utilizar el nuevo sistema Cambiar para utilizar rápidamente uno de los cuatro conjuros o dotes de la Ranura de cambio. Presiona y mantén el disparador izquierdo para acceder a las cuatro Ranuras de cambio. Las dotes o conjuros contenidos en estas Ranuras de cambio se activan con los botones (**Y, B, X o A**) correspondientes (si deseas obtener más información acerca de cómo seleccionar las dotes y conjuros de la Ranura de cambio, consulta "Seleccionar dotes y conjuros" más adelante).

No puedes lanzar conjuros en poblaciones ni otras zonas "seguras" del juego. Algunas dotes y conjuros requieren que dispongas de cierta cantidad de energía mágica para poder ser utilizadas (más adelante encontrarás información sobre la *energía mágica*).

Acción: El botón **X** permite realizar casi cualquier acción, a excepción de saltar, lanzar conjuros o atacar. Presiona este botón para hablar con gente en el juego, abrir puertas y cofres, tirar de palancas, recoger objetos del suelo o guardar la partida en los pedestales de guardado. Además, ocasionalmente podrás encontrar puertas secretas o entradas ocultas para las que no haya indicaciones en pantalla del portal; para abrirlas, utiliza también el botón **X**.

Seleccionar dotes y conjuros: Es probable que el personaje adquiera varias dotes y conjuros durante una partida; tendrás que seleccionar los más adecuados para cada situación. Para cambiar la dote o conjuro que tengas seleccionado, presiona hacia arriba o hacia abajo en el mando de dirección para desplazarte por la lista de dotes y conjuros. (Esta lista aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla).

También puedes utilizar el nuevo sistema Cambiar para establecer hasta cuatro conjuros o dotes en la Ranura de cambio. Presiona y mantén el disparador izquierdo para acceder a las Ranuras de cambio y presiona hacia arriba o hacia abajo en el mando de dirección para acceder a la lista de conjuros y dotes disponibles. Continúa presionando hacia arriba o hacia abajo cuando aparezca la lista para seleccionar una dote o conjuro específico. Para vincular la dote o conjuro seleccionado en una Ranura de cambio, presiona el botón correspondiente (**Y, B, X o A**) mientras la lista permanezca en pantalla.

Cambiar de arma: Puede haber situaciones en las que quieras cambiar entre armas de cuerpo a cuerpo y armas a distancia... y hacerlo rápidamente. Presiona hacia la derecha en el mando de dirección y el personaje cambiará de categoría de arma: a una mano, a dos manos y a distancia. Nota: para poder cambiar de arma, debes tener equipadas tales armas en el inventario.

Bloquear: El bloqueo, que se consigue manteniendo presionado el disparador derecho, desvía la mayoría de ataques de proyectil o arma de cuerpo a cuerpo que se aproximen, aunque no protege contra todos los ataques. Se puede bloquear con un escudo o con cualquier arma, pero sólo el escudo o una segunda arma permite mantener el bloqueo de forma indefinida; si bloqueas con un arma, sólo se mantendrá un breve periodo de tiempo (sin embargo, ten en cuenta que Vhaidra, al ser monje, puede bloquear armas con sus manos desnudas). No puedes bloquear cuando portas un arma de ataque a distancia.

Curación: Pulsa el botón **Negro** y el personaje beberá una de las pociones de curación del inventario, que le hará recuperar algunos puntos de golpe.

Rejuvenation: Pulsa el botón **Blanco** y el personaje beberá una de las pociones de rejuvenecimiento del inventario, que le hará recuperar parte de su energía mágica.

Ajustes de cámara : En algunas ocasiones se necesita un ángulo mejor desde el que ver un pasillo o ver detrás de una pared. Para girar la cámara del juego, gira el stick analógico derecho hasta que la cámara se encuentre en el ángulo deseado. Si en algún momento necesitas que la cámara regrese a su posición original, haz clic en el stick analógico derecho y ésta se restablecerá. Aparte de girar la cámara, también puedes usar el zoom para ver la acción un poco más de cerca. Para ampliar las imágenes con el zoom, mueve el stick analógico derecho hacia arriba, y muévelo hacia abajo cuando quieras restablecer la cámara a su posición original.

Romper objetos: Muchos objetos, como jarrones, cajas y barriles, pueden romperse si se atacan (presiona el botón **A**). En algunas ocasiones, estos objetos rompibles pueden ocultar tesoros en su interior. Ten cuidado al golpear barriles, ya que algunos explotarán al ser golpeados.

Empujar objetos: Es posible empujar objetos si se dirige al personaje hacia ellos. Los objetos que puedan ser desplazados, se moverán en la dirección en la que el personaje esté caminando.

Menú de pausa: Para acceder a un menú de opciones durante una partida, presiona el botón **START**. La partida se detendrá mientras se muestra esta pantalla. Esta pantalla contiene las siguientes opciones:

Volver a la partida

Si se selecciona esta opción, se regresa a la partida.

Cargar partida

Permite salir de la partida actual y cargar otra previamente guardada de Baldur's Gate: Dark Alliance II.

Retirada

Al seleccionar esta opción, el personaje beberá una poción de retirada, siempre que se disponga de una en el inventario. Esta poción te devolverá al lugar seguro más cercano de la zona. Por lo general, la retirada te hará regresar a la ciudad de Puerta de Baldur. Resulta útil cuando no se quiere realizar todo el viaje de vuelta a la superficie para vender el botín o aprovisionarse de armamento.

Opciones

Cuando se selecciona esta opción, se accede al menú Opciones. Desde aquí es posible ajustar el brillo, el volumen de la música y los efectos de sonido, cambiar la configuración del controlador y activar o desactivar la vibración del controlador (si se encuentra activada, el controlador vibrará cuando resultes herido de gravedad), los diálogos y subtítulos, el texto de daño durante la partida y el mapa automático.

Mapa

Si se activa el mapa automático, se mostrará un mapa del nivel en el que te encuentras en pantalla; puedes elegir entre una versión grande o pequeña del mismo. La posición del personaje aparecerá marcada con una flecha amarilla. Los cuatro puntos cardinales, los puntos de guardado y las grandes masas de agua también aparecen marcados en el mapa automático, lo cual puede resultar muy útil al desplazarse por algunos niveles. También es posible activar el mapa automático si se presiona hacia la izquierda en el mando de dirección.

Cambiar personajes

Esta función permite:

1. Importar a un personaje de una partida previamente guardada
2. Importar o añadir un nuevo personaje como jugador 2 si se ha conectado un controlador Xbox en el puerto de controlador 2.
3. Borrar al jugador 1 o al jugador 2 en partidas de dos jugadores para convertirlas en partidas para un solo jugador.

Ten en cuenta que, en partidas de dos jugadores, no podrás importar ni añadir una raza que ya esté siendo utilizada por el otro jugador.

La primera pantalla mostrará los personajes que están siendo utilizados en la partida. Si se está jugando con dos controladores, el jugador 1 podrá seleccionar cualquiera de las dos ranuras de jugador con el mando de dirección o el stick analógico izquierdo. En este punto hay varias opciones posibles:

Nuevo: Esta opción reemplazará la ranura de jugador seleccionada por el nuevo personaje que elijas. En una partida para dos jugadores, no puedes elegir el personaje del otro jugador presente. Esta opción sólo está disponible si hay controladores conectados en ambos puertos de controlador.

Importar: Aparecerán varias pantallas para encontrar y recuperar a un personaje de una partida previamente guardada. Ten en cuenta que podrás transferir un personaje de una partida guardada de dos jugadores, siempre que ese personaje no esté siendo utilizado ya por el otro jugador.

Aceptar: Si has realizado algún cambio, el nivel volverá a cargarse con la nueva configuración del jugador.

Borrar: Esta función permite borrar a uno de los jugadores. Sólo aparece cuando hay dos jugadores.

La opción de importación desplegará el buscador de partidas guardadas y se te pedirá que selecciones una partida guardada. Tras realizar la selección, se mostrarán los contenidos de la misma con información acerca de los jugadores, que incluirá su experiencia, nivel, salud y oro. Para seleccionar otra partida guardada, regresa a la pantalla anterior.

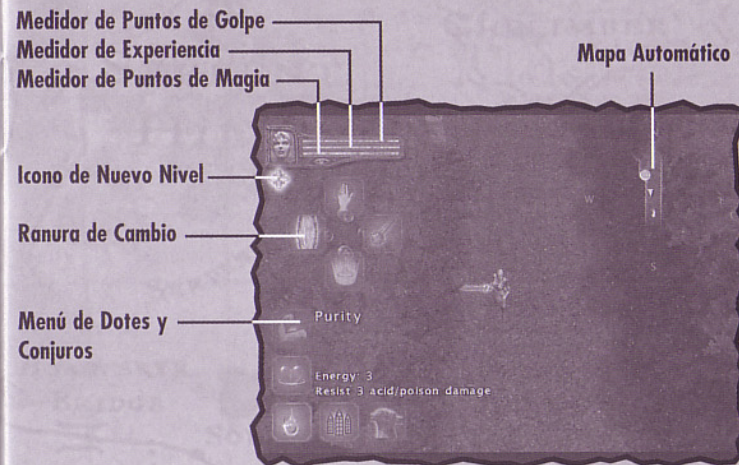
Una vez hayas importado, borrado o modificado la información del jugador, selecciona "Aceptar" y el juego volverá a cargar el nivel para reflejar los cambios. Si no se han realizado cambios, pulsa "Aceptar" y volverás inmediatamente a la partida.

Salir al menú

Con esta opción se regresa al menú principal de Dark Alliance II, desde el que se puede comenzar una nueva partida o cargar una partida previamente guardada.

Pantalla de estadísticas del personaje: para consultar las estadísticas del personaje, sus objetos, oro y demás información, presiona el botón **BACK**. Accederás a la pantalla de estadísticas del personaje.

PANTALLA PRINCIPAL



En la esquina superior izquierda de la pantalla principal de juego hay tres medidores principales: representan los puntos de golpe, la cantidad necesaria de puntos de experiencia para alcanzar el siguiente nivel y la cantidad de energía mágica que posee el personaje.

Medidor de puntos de golpe: Los puntos de golpe (PG) precisan la cantidad de puntos de daño que puede soportar el personaje antes de morir. Cuando un personaje se queda con 0 puntos de golpe, muere. Los puntos de golpe del personaje están representados por la barra roja que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla principal de juego.

Los puntos de golpe pueden recuperarse con pociones de curación y también se regeneran con el tiempo. Una Constitución alta (ver Características del personaje) permite regenerar puntos de golpe a un ritmo superior al normal.

Medidor de experiencia: La barra verde muestra los puntos de experiencia que se necesitan para alcanzar el siguiente nivel de experiencia. La barra se irá rellenando cuanto más cerca se esté del siguiente nivel. Cuando se disponga de suficientes puntos de experiencia, aparecerá el icono de nuevo nivel:



Esto indica que ya estás listo para pasar al siguiente nivel. Presiona el botón **BACK** para subir de nivel.

Medidor de energía mágica : La energía mágica (EM) mide la energía que posee el personaje para lanzar conjuros y usar algunas dotes basadas en magia arcana o divina. Si un personaje ha agotado sus puntos de energía mágica, no podrá lanzar conjuros ni utilizar dotes que los requieran.

La energía mágica puede recuperarse con pociones de rejuvenecimiento y también se regenera con el tiempo. Una Inteligencia elevada permite recuperar energía mágica a un ritmo superior al norma

En algunos casos pueden aparecer iconos debajo de los medidores de salud y energía mágica:



Sin rotación

Este icono parece un globo ocular sobre una señal de prohibido. Aparecerá si intentas girar la cámara en un nivel que no lo permita o cuando te encuentres en el límite de algunos mapas.



Sin pociones de curación

Sin pociones de curación: Este icono aparece si intentas beber una poción de curación, pero no te queda ninguna.



Sin pociones de rejuvenecimiento

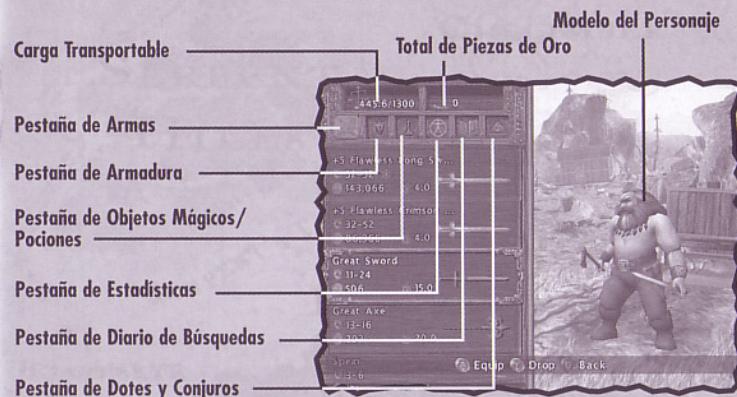
Este icono aparece si se intenta beber una poción de rejuvenecimiento, pero no te queda ninguna.

Saqueo

Para recoger el oro que dejan caer los enemigos, sólo tienes que caminar sobre el lugar en que se encuentre y el personaje lo recogerá automáticamente.

Para recoger armas, armaduras y pociones, o para abrir un cofre, presiona el botón **X**. Si al recoger un objeto se supera el 100% de carga transportable, el personaje no podrá recogerlo hasta haberse liberado de parte de la carga, ya sea dejando o vendiendo el exceso de objetos.

PANTALLA DE ESTADÍSTICAS DEL PERSONAJE



Presiona el botón **BACK** durante la partida y aparecerá la pantalla de estadísticas del personaje, que contiene la siguiente información:

Carga transportable: Muestra el porcentaje utilizado de la carga total que puede transportar el personaje. El número de la izquierda muestra el peso actual en libras (1 libra = 0'45 kg) y el número de la derecha informa sobre el total de carga transportable. No puedes superar tu carga transportable; antes debes dejar o vender algo para hacer hueco a los nuevos objetos.

Total de piezas de oro: Cantidad total de piezas de oro que posee el personaje.



Pestaña de armas: al seleccionar esta pestaña, aparecerá una lista en la parte inferior izquierda de la pantalla con todas las armas transportadas por el personaje; las armas que lleve equipadas en ese momento aparecerán en verde, azul o amarillo, dependiendo del tipo de arma. Los objetos que el personaje no pueda utilizar se mostrarán en rojo. Los datos de las armas se muestran en un recuadro distinto, en el que se muestra el nombre del objeto, un pequeño icono del mismo, su valor, su peso y la cantidad (y tipo) de daño que inflige. Tendrás que probar algunos objetos en el juego para descubrir el alcance de sus poderes.

Para equipar una nueva arma o "desequipar" una vieja, presiona el botón **A** mientras el objeto esté seleccionado. Para equipar o "desequipar" una segunda arma para la mano torpe, presiona el disparador izquierdo mientras el objeto esté seleccionado.

Para dejar un arma, presiona el botón **Y** mientras el arma está seleccionada. Tendrás que realizar esta operación para dejar sitio a los nuevos objetos que encuentres durante los viajes.

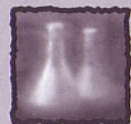
Cuando equipes o "desequipes" una nueva arma, el cambio quedará reflejado en el modelo del personaje que se muestra en la parte derecha de la pantalla.

Tan solo es posible tener equipadas a la vez un arma de ataque a distancia, una de cuerpo a cuerpo para una mano (ya sea sola o con un escudo o arma para la mano torpe), y una de cuerpo a cuerpo para dos manos.



Pestaña de armadura

Esta ventana, de distribución similar a la pestaña de armas, muestra toda la armadura que lleva el personaje; la armadura actualmente equipada se muestra en verde. Los personajes pueden llevar escudos, cascos, corazas, guantes / brazales, grebas y botas. Equipar, "desequipar" y dejar la armadura se hace exactamente igual que en la pestaña de armas.



Pestaña de objetos mágicos / pociones

Esta pestaña muestra todas las pociones y objetos mágicos que transporta el personaje. Entre las posibles pociones se incluyen:



Pociones de curación:

Estas pociones pueden curar el daño sufrido por el personaje. Hay gran variedad de pociones de curación y cada una de ellas cura una cantidad diferente de daño al personaje.



Pociones de rejuvenecimiento:

Estas pociones pueden hacer que el personaje recupere la energía mágica que haya perdido.



Pociones de retirada:

Estas pociones pueden teletransportar al personaje hasta la zona segura más cercana (que puede encontrarse a mapas de distancia de t actual posición). Estas pociones resultan útiles cuando necesitas volver una zona segura para vender el equipo que te esté sobrecargando... o para reabastecerse de pociones u obtener nuevas armas y armaduras.

Las pociones de retirada se utilizan presionando el botón **START** desde la pantalla principal de juego. Usar una poción de retirada es una opción del menú del juego.

Usar de nuevo una de estas pociones te devolverá al lugar en el que estabas, suponiendo que no hayas abandonado la zona a la que te hayas retirado. Esto te permitirá regresar a Puerta de Baldur con una poción de retirada y, luego, volver a tomar la poción para volver al punto de la mazmorra en el que estabas cuando te marchaste, siempre y cuando no hayas abandonado Puerta de Baldur antes de volver a usar la poción de retirada.



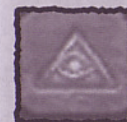
Pestaña de estadísticas

Esta pestaña muestra todas las habilidades del personaje, que se describen en la sección "Características del personaje". Consulta esta sección para obtener más información.



Pestaña de diario de búsquedas

Esta pestaña muestra lo que el personaje busca en cada momento.

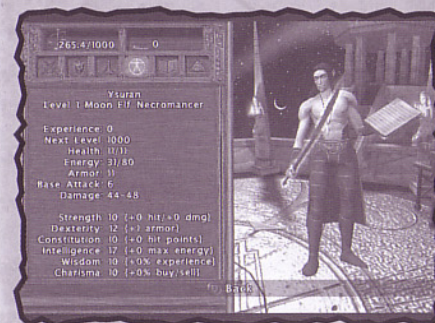


Pestaña de dotes y conjuros

Esta pestaña muestra las dotes, conjuros y rangos del personaje.

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Hay una serie de características que definen a los personajes:



Fuerza: Mide la fuerza física del personaje. Los personajes con una Fuerza elevada tienen más posibilidades de golpear a sus oponentes en cuerpo a cuerpo, infligen más daño al hacerlo y pueden transportar más peso que otros personajes más débiles.

Destreza: Establece la coordinación ojo-mano, la agilidad, los reflejos y el equilibrio del personaje. Los personajes con una Destreza elevada tienen más posibilidades de alcanzar a sus oponentes con armas de ataque a distancia y poseen mejor Clase de Armadura (consulta Armadura).

Constitución: Representa la salud y la resistencia del personaje. Una Constitución elevada significa que el personaje posee más puntos de golpe y un ritmo de regeneración más rápido.

Inteligencia: Determina la capacidad de aprendizaje y razonamiento del personaje. Cuanto mayor sea la Inteligencia del personaje, más rápido recuperará la energía mágica, más puntos de la misma obtendrá cada vez que adquiera un nivel y aumentará el daño infligido por los conjuros que lance.

Sabiduría: Define la fuerza de voluntad, el sentido común, la percepción y la intuición del personaje. Cuanto mayor sea la Sabiduría, más puntos de experiencia obtendrá el personaje cuando mate a monstruos o complete búsquedas.

Carisma: Mide la fuerza de la personalidad, la capacidad de persuasión, el magnetismo personal y el atractivo físico del personaje. Cuanto mayor sea el Carisma, menos problemas tendrá para comprar y vender objetos en la tienda local... De hecho, es posible que el personaje se tope con precios más razonables.

Ten en cuenta que, a medida que se obtienen niveles, también se obtienen puntos que se puede utilizar en incrementar las aptitudes. Cada cuatro niveles adquiridos, se consigue un punto que se puede utilizar en incrementar una característica a elegir (se obtiene un punto en el 4.º nivel, otro en el 8.º, el tercero en el 12.º nivel, etc.).

ESTADÍSTICAS SECUNDARIAS

Experiencia: Ésta es la cantidad total de puntos de experiencia que posee el personaje. La experiencia se puede conseguir por completar búsquedas, así como por matar monstruos. Ten en cuenta que en una partida para dos jugadores, el jugador que mate a un monstruo se llevará el 50% de la experiencia, mientras que el otro jugador obtendrá el 50%. Sin embargo, ambos jugadores obtendrán el 100% de la experiencia obtenida gracias a las búsquedas.

Siguiente Nivel: Este número representa la cantidad de puntos de experiencia que necesita el personaje para alcanzar el siguiente nivel de experiencia. Cada vez que se obtiene un nivel, se ganan más puntos de salud y energía mágica para gastar en dotes. Y dependiendo del nivel, también puntúan las características.

Salud: La salud o puntos de golpe (PG) miden la cantidad de puntos de daño que puede soportar un personaje antes de morir. Cuando un personaje se queda con 0 puntos de golpe, muere. Los puntos de golpe están representados por la barra roja que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla principal de juego (consulta la sección Pantalla principal de juego).

Los puntos de golpe se recuperan con pociones de curación y también se regeneran lentamente con el tiempo. Una Constitución elevada permite regenerar puntos de golpe a un ritmo superior al norma

Energía Mágica: La energía mágica mide la energía que el personaje tiene para activar dotes conjuros o ataques especiales. Si un personaje ha agotado sus puntos de energía mágica, no podrá utilizar conjuros ni utilizar dotes que los requieran.

La energía mágica puede recuperarse con pociones y también se regenera lentamente con el tiempo. Una Inteligencia elevada permite recuperar energía mágica más rápidamente.

Armadura: Representa la Clase de Armadura (CA) del personaje y mide la dificultad para golpearle e infligirle daño en combate. Cuanto mayor sea esta puntuación, mejor.

Ataque base: Bonificador que tiene un personaje para golpear a un oponente en combate. Cuanto mayor sea, más posibilidades se tienen de alcanzar a un enemigo e infligirle más daño.

Daño: Daño infligido por el ataque base del personaje. Una vez más, y para consternación de tus enemigos, mejor cuanto mayor sea.

COMBATE

Para atacar a una criatura, elige un arma (o ninguna, si te sientes valiente o eres un monje) y, a continuación, sólo tienes que presionar el botón **A** durante la partida. Atacarás en la misma dirección hacia donde esté mirando el personaje.

La habilidad del personaje con un determinado tipo de arma o en un cierto estilo de combate determinará su forma de ataque. Cada rango de la escala de habilidades con armas (Soltura con un arma de mano, Soltura con un arma grande, Soltura con un arma larga, Combate con dos armas, Combate sin armas y Precisión) aumentará el daño infligido, la posibilidad de alcance y, para las armas de cuerpo a cuerpo, permitirá una secuencia automática de ataques (varios ataques consecutivos, cada uno más dañino que el anterior) y efectos de ataques especiales.

ARMAS DE MANO

Las armas de mano son aquellas que se pueden blandir sólo con una mano. Una de sus principales ventajas es que permiten usar un escudo, lo cual resulta muy útil para defenderse en combate.



Espadas de una mano

Las espadas y las dagas son armas relativamente ágiles y tienen mayor probabilidad de asestar un golpe crítico al oponente (infligiendo doble daño) que otras armas. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres golpes, con cada ataque adicional de la secuencia aumentan las posibilidades de asestar un golpe crítico.



Hachas de una mano

Las hachas son armas brutales pero efectivas y, aunque no son tan precisas como las espadas o dagas, pueden infligir más daño cuando golpean. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres golpes: el segundo y el tercer ataque de una secuencia infligen daño extra además del causado por los ataques consecutivos, mientras que el tercer ataque inflige también daño extra por golpe crítico.



Armas contundentes de una mano

Incluyen clavos, mazas y mazas de armas. Con las armas contundentes es posible aturdir a los enemigos a los que se golpea, dejándoles por unos instantes incapaces de atacar o defenderse. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres golpes, con cada ataque adicional de la secuencia aumentan las posibilidades de aturdir al objetivo.

Armas grandes

Las armas grandes son tan grandes y pesadas que deben blandirse con dos manos. Las armas grandes infligen mucho más daño que las armas de mano más pequeñas, pero el personaje no puede utilizar un escudo con ellas.



Espadones

Al igual que las variantes más pequeñas, los espadones de dos manos tienen una mayor probabilidad de asestar un golpe crítico al oponente que otras armas. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres golpes, con cada ataque adicional de la secuencia aumentan las posibilidades de asestar un golpe crítico. Además, el segundo y tercer ataque pueden golpear enemigos adicionales que se encuentren alrededor del objetivo principal del personaje, aunque recibirán menos daño del golpe.



Hachas grandes

Al igual que las variantes más pequeñas, las hachas grandes de dos manos no asestan golpes críticos tan a menudo como las espadas, pero infligen más daño. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres golpes: el segundo y el tercer ataque de una secuencia infligen daño extra además del causado por los ataques consecutivos, mientras que el tercer ataque inflige también daño extra por golpe crítico. Además, el ataque final golpea a todos los enemigos situados en un arco delante del personaje.



Armas contundentes grandes

Al igual que las variantes más pequeñas, las armas contundentes grandes de dos manos (como los martillos de guerra) pueden aturdir a los oponentes. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres golpes, con cada ataque adicional de la secuencia aumentan las posibilidades de aturdir al objetivo. Además, el ataque final golpea a todos los enemigos situados en un arco delante del personaje.

ARMAS LARGAS

Las armas largas son fundamentalmente defensivas y con ellas es posible atacar a los enemigos desde una cierta distancia y hacerles retroceder. Al igual que las armas grandes, las armas largas requieren dos manos para sostenerlas e impiden el uso de un escudo.



Bastones

Junto con las armas de asta, los bastones tienen el mejor alcance de todas las armas cuerpo a cuerpo; pueden aturdir enemigos, como las armas contundentes. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres golpes, con cada ataque adicional de la secuencia aumentan las posibilidades de aturdir al objetivo. Además, el segundo y tercer golpe cuentan con un mayor impulso y alejan al enemigo del personaje.



Armas de asta

Junto con los bastones, las armas de asta (lanzas y alabardas) tienen el mejor alcance de todas las armas cuerpo a cuerpo, así como una mayor probabilidad de asestar golpes críticos, al igual que las espadas de una mano. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres golpes: el segundo y el tercer ataque de una secuencia infligen daño extra además del causado por los ataques consecutivos. Además, el segundo y tercer golpe cuentan con un mayor impulso y alejan al enemigo del personaje.

Combate con dos armas

Un combate con dos armas consiste, como su nombre indica, en que el personaje sostiene un arma en cada mano y ataca con ellas casi simultáneamente. Un personaje puede conseguir hasta una combinación de tres ataques, los cuales consisten en dos golpes cada uno, dependiendo de si es un ataque con armas o no. Los combatientes desarmados hábiles empiezan con una combinación de dos ataques y pueden conseguir hasta seis en total. Los ataques consecutivos infligen daño adicional y aumentan las posibilidades de aturdir a los objetivos, y el sexto y último ataque hará retroceder a los enemigos.

Precisión

La precisión afecta a todas las armas de ataque a distancia (arcos, ballestas y armas arrojadas como hachas y dagas arrojadas), ya que aumenta la posibilidad de alcance y el daño infligido. Las armas de ataque a distancia no poseen el alto potencial de daño de las armas de cuerpo a cuerpo, pero permiten atacar a objetivos desde una cierta distancia.



Arcos

Los arcos tienen una elevada frecuencia de disparo e infligen un daño limpio. Su uso requiere cierto entrenamiento y no todos los personajes pueden equiparse con ellos.



Ballestas

Las ballestas no disparan tan rápido como los arcos, pero infligen más daño por disparo. Pueden usarlas todos los personajes.



Armas arrojadizas

Las armas arrojadizas, como hachas y dagas arrojadizas, no son tan lentas como las ballestas, pero infligen menos daño que otras armas de ataque a distancia. Sin embargo, los personajes fuertes pueden infligir daño extra con las armas arrojadizas, como si estuvieran realizando un ataque cuerpo a cuerpo.

De nuevo, las combinaciones de ataques se realizarán automáticamente en el momento en que el personaje pueda realizarlas. No hay que ejecutar una secuencia de acciones para que tengan lugar; basta con equipar con el arma apropiada y al atacar tendrán lugar estas secuencias de ataque. Si deseas obtener una descripción más detallada de las habilidades con armas y de cómo conseguir combinaciones de ataques, consulta el apartado Dotes y conjuros, más adelante.

Éstos son otros efectos de combate que tu personaje debe conocer:

ARREDRAR

Cada vez que se golpea a un oponente, éste retrocederá ligeramente. Si se está realizando una secuencia de ataque, el personaje se moverá un poco hacia delante para compensar.

BLOQUEAR

Sólo puedes bloquear permanentemente si vas equipado con dos armas, con un escudo o si eres un monje desarmado. Aunque las armas de dos manos pueden infligir mucho más daño, en algunas ocasiones puede resultar más útil blandir un arma decente de una mano y tener listo un escudo. Un personaje que lleve un arma de ataque a distancia no puede bloquear.

BOTÍN DEL COMBATE

Cuando derrotas a un oponente en combate, tu personaje obtiene puntos de experiencia (y, de vez en cuando, también algún botín). Cuando un personaje acumula suficientes puntos de experiencia, adquiere un nuevo nivel. Al subir de nivel, el personaje consigue puntos de golpe adicionales, más energía mágica y hasta puntos especiales para adquirir dotes, aprender nuevos conjuros e incluso incrementar sus características. Cuando utilices estos puntos para adquirir nuevos dotes y conjuros, mantén pulsado el botón L1 para ver el estado actual del conjuro o de la dote resaltados. Para obtener más información, consulta las descripciones de conjuros y dotes.

Ten en cuenta que en una partida para dos jugadores, el jugador que mate a un monstruo se llevará el 50% de la experiencia, mientras que el otro jugador obtendrá el 50%. Sin embargo, ambos jugadores obtendrán el 100% de la experiencia obtenida gracias a las búsquedas.

TENDEROS

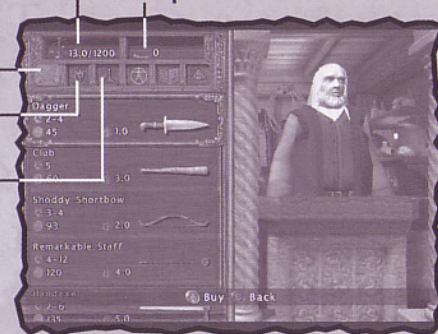
Carga transportable

Total de piezas de oro

Pestaña de armas

Pestaña de armadura

Pestaña de objetos mágicos / pociones



En el transcurso de la partida, encontrarás a tenderos a los que podrás comprar y vender objetos. Para que abran las tiendas, sólo tienes que hablar con ellos y podrás elegir si quieres comprar o vender objetos. A continuación, aparecerá una subpantalla similar a la del inventario del personaje.

Carga transportable: Muestra el porcentaje utilizado de la carga total que puede transportar el personaje. No puedes superar el 100% de la carga transportable; antes debes dejar o vender algo para hacer hueco a los nuevos objetos.

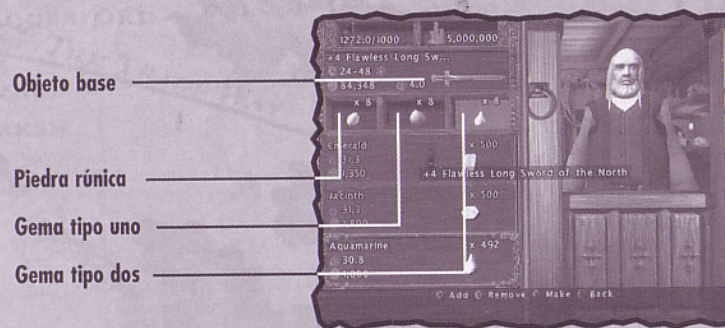
Total de piezas de oro: Cantidad total de piezas de oro que posee el personaje.

Pestaña de armas: Cuando esta pestaña esté seleccionada, mostrará todas las armas que el tendero tenga a la venta o bien todas las de tu inventario, dependiendo de si se está comprando o vendiendo.

Pestaña de armadura: Cuando esta pestaña esté seleccionada, mostrará todas las armaduras que el tendero tenga a la venta o bien todas las de tu inventario, dependiendo de si se está comprando o vendiendo.

Pestaña de objetos mágicos/pociones: Cuando está seleccionada, esta pestaña muestra las pociones y demás objetos mágicos (como amuletos y anillos) del establecimiento del tendero, si eres el comprador; y las pociones y objetos mágicos de tu inventario, si eres tú quien los vende.

TALLERES



Los talleres permiten crear objetos personalizados. Hay innumerables objetos distintos para fabricar, siempre que el personaje disponga de las materias primas necesarias.

Cuando estés en un taller, podrás crear un objeto o desmontarlo

Crear un objeto: Para empezar a crear un objeto, debes disponer de al menos un objeto de gran calidad para usarlo como base (por ejemplo, un casco de cuero de buena calidad) y de una piedra rúnica. Crear un objeto mágico nuevo es, por tanto, cuestión de ir añadiendo piedras rúnicas y gemas. Durante todo el proceso, aparecerá en la pantalla el objeto resultante, sus características (nombre, efectos, etc.) y el coste de la fabricación (no es un servicio gratuito), y los datos se actualizarán a medida que se realicen cambios en el proceso de creación del objeto.

1) Objeto base: elige un objeto de gran calidad para utilizarlo como base para la creación de un nuevo objeto mágico. Los objetos de gran calidad son objetos de calidad superior a la normal (objetos de buena calidad, de calidad notable, superior, magnífica, imperial o impecable), pero que no poseen ningún efecto mágico, por ejemplo una *espada larga de buena calidad* o un *amuleto de magnífica calidad*.

2) Piedras rúnicas: elige una o más piedras rúnicas para incrustar en el objeto base, las cuales aumentarán su eficacia general y determinarán lo poderoso que puede llegar a ser: cuantas más piedras rúnicas posea, mayor será su poder potencial. Este "poder potencial" seifica en una escala de uno a cinco puntos positivos (por ejemplo, una espada larga de +3 es más poderosa que una espada larga de +1). Un objeto no puede tener ningún efecto mágico sin piedras rúnicas y sus correspondientes efectos añadidos (por ejemplo, puedes tener un *anillo de fuego de calidad notable* de +1, pero no simplemente un *anillo de fuego de calidad notable*).

Si tienes alguna gema, puedes continuar con el siguiente paso; pero si no es así, puedes hacer que el talle cree el objeto actual o cancelar todo el proceso.

3) Gema de tipo uno: Elige un tipo de gema (por ejemplo, un jacinto o una adularia) para incrustar en el objeto, lo cual le dará un efecto (como, por ejemplo, el de herir o el de afiladura). La fuerza de este efecto viene determinada por el número de gemas; sin embargo, no hay efecto de ningún tipo de gema que sea mayor que el de las piedras rúnicas del objeto. Por ejemplo, si un objeto está hecho con tres piedras rúnicas y ocho jacintos, tendrá sólo el poder equivalente a si tuviera solamente tres jacintos.

Si tienes algún tipo de gema adicional, puedes continuar con el siguiente paso; pero si no es así, puedes hacer que el taller cree el objeto actual o cancelar todo el proceso.

4) Gema de tipo dos: Elige otro tipo de gema para incrustarlo en el objeto, el cual le proporcionará un efecto combinado, dependiendo de cuál era el tipo de la primera gema (por ejemplo, de conflagración o de nigromante).

En este punto, debes decidir entre hacer que el taller cree el objeto actual o cancelar todo el proceso.

Desmontar un objeto: Un jugador puede desmontar un objeto para recuperar cualquiera de sus componentes. Por ejemplo: es posible que hayas hecho un escudo mágico con un jacinto y que más tarde encuentres un zafiro. Podrías desmontar el escudo mágico para recuperar el jacinto y, después, tener un nuevo objeto creado con el jacinto y el zafiro. Para desmontar un objeto, elige algunos de los objetos válidos del inventario; la interfaz mostrará los componentes resultantes del desmontaje pendiente, y el coste del mismo si decides realizarlo. **NOTA:** cuando se desmonta un objeto mágico, se pierden todas las piedras rúnicas.

ATRIBUTOS DE LAS ARMAS

Las armas de Dark Alliance II tienen varios atributos:

Nombre del objeto: Éste es el nombre del objeto tal y como aparece en el inventario.

Daño

Indica cuánto daño inflige el arma en puntos de golpe (PG). No incluye ningún bonificador conseguido por la puntuación o aptitudes de la Fuerza (para armas de cuerpo a cuerpo) o la Destreza (para armas de ataque a distancia) del personaje, por lo que las armas de cuerpo a cuerpo pueden infligir más daño del indicado dependiendo de quién las use.

Valor

Valor en piezas de oro del objeto.

**Peso**

Peso del objeto.

ATRIBUTOS DE LA ARMADURA

En Dark Alliance II, la armadura tiene varios atributos:

Nombre del objeto: Es el nombre del objeto tal y como aparece en el inventario

**Bonificador de la Clase de Armadura**

Indica cuántos puntos de protección proporciona la pieza de armadura. Cuantos más puntos, mejor.

**Valor**

Valor en piezas de oro del objeto.

**Peso**

Peso del objeto.

ATRIBUTOS DE LOS COMPONENTES

Los componentes son gemas o piedras preciosas utilizadas en la creación de objetos mágicos y sus únicos atributos son su valor y su peso.

ATRIBUTOS DE LOS OBJETOS GENERALES

Armas, armaduras, amuletos y anillos pueden tener varios atributos que responden a su calidad o propiedades mágicas.

Calidad: La calidad de un objeto indica en qué medida está bien hecho. Las armaduras de alta calidad protegen mejor, las armas de alta calidad infligen más daño, y los anillos y amuletos de alta calidad son más valiosos. Ten en cuenta que muchos bonificadores de daño (como el de Fuerza y el de la dote Ataque poderoso) también se incrementan con armas de mejor calidad.

Calidad	Armadura	Arma	Amuleto / Anillo
Mala	-15% a la CA	Daño por 0,5	Valor aumentado
Normal	--	--	Valor aumentado
Buena	+15% a la CA	Daño por 1,5	Valor aumentado
Notable	+30% a la CA	Daño por 2	Valor aumentado
Superior	+45% a la CA	Daño por 2,5	Valor aumentado
Magnífica	+60% a la CA	Daño por 3	Valor aumentado
Imperial	+75% a la CA	Daño por 3,5	Valor aumentado
Impecable	+90% a la CA	Daño por 4	Valor aumentado

Efectos mágicos: Los efectos mágicos de un objeto, tales como "de sangre" (por ejemplo, una Espada larga de sangre), son el resultado de entre uno y tres componentes (piedras rúnicas y gemas) utilizados en la creación de dicho objeto. El número de piedras rúnicas determina, por tanto, el poder de un efecto concreto. Algunas gemas crean efectos distintos según el tipo de objeto en el que se utilicen (por ejemplo, un jacinto en un escudo funciona de manera distinta a un jacinto en un anillo) y según qué otras gemas se utilicen en el mismo. Tendrás que hacer algunos experimentos en un taller para encontrar las combinaciones que más te gusten.

**Amatista**

Asociada con el sonido y la vibración

**Aguamarina**

Asociada con el agua o el frío.

**Coral**

Asociado con la batalla y el conflicto

**Diamante**

Asociado con la pureza o la bondad.

**Esmeralda**

Asociada con la magia arcana y lo desconocido.

**Jacinto**

Asociado con el fuego.

**Jade**

Asociado con la entropía o la corrupción.

**Azabache**

Asociado con la protección o la custodia.

**Adularia**

Asociada con la velocidad o los reflejos.

**Perla**

Asociada con la perspicacia o la precisión.

**Rubi**

Asociado con la sangre o la vitalidad.

**Piedra rúnica**

Asociada con la calidad y la precisión. Todos los objetos mágicos surgen de una piedra rúnica, ya que su uso determinará el poder mágico máximo del objeto.

**Zafiro**

Asociado con el poder en estado bruto y la destrucción.

**Topacio**

Asociado con el viento, el cielo y los relámpagos.

CONJUROS Y DOTES

Los conjuros y dotes son habilidades especiales que un personaje consigue, como un nuevo tipo de ataque, puntos de salud adicionales, etc., y ayudan a personalizar al personaje a medida que suba de nivel. Cada vez que se adquiere un nivel de experiencia, se obtiene una cantidad de puntos igual al nivel; puntos que se pueden utilizar para conseguir una nueva dote o conjuro o mejorar los que ya tienes. En el 1.er nivel, obtendrás un punto; en el 2.º nivel, dos puntos, etc. Obtener o mejorar dotes y conjuros no cuesta siempre lo mismo, por lo que tendrás que guardar puntos de un nivel a otro para conseguir los conjuros y las dotes más caras.

Las dotes y conjuros funcionan mediante un sistema de rangos, y muchos de ellos poseen varios rangos. Cuantos más puntos destines a una dote o conjuro, más poderoso se volverá. A continuación encontrarás una lista de dotes y conjuros que el personaje puede elegir durante el transcurso de la partida. Cada personaje sólo puede elegir entre una selección de dotes y conjuros indicados a continuación; ningún personaje tiene acceso a todas las dotes y conjuros del juego.

Junto a cada conjuro o dote que se lista a continuación aparecen los personajes que pueden usar la dote. Ten en cuenta que las dotes y conjuros activos requieren energía para ser utilizados.

DOTES PASIVAS

Las dotes pasivas siempre están en funcionamiento y no necesitan ser activadas.

Precisión: mejora la precisión y el daño de los ataques a distancia.

Competencia con armadura: permite al personaje llevar tipos de armaduras más pesadas. El rango uno permite llevar una armadura ligera (de cuero o de cuero tachonado), el rango dos permite una armadura intermedia (cota de escamas y de malla) y *escudos*, y el rango tres, una armadura pesada (armadura de placas y malla o completa). Allessia empieza con tres rangos; Borador, con uno y Dorn, con dos.

Claridad: Reduce el coste de lanzamiento de conjuros, es decir, la cantidad de energía mágica necesaria.

Reflejos de combate: Aumenta la velocidad de los ataques.

Golpe mortal: Aumenta el daño infligido por un golpe crítico.

Desviar proyectiles: Ofrece la oportunidad de bloquear automáticamente los ataques de proyectil.

Cuerpo diamantino: Resiste los efectos del veneno y del ácido

Esquiva: Resultarás difícil de alcanzar.

Potenciar: Aumenta el daño infligido por conjuros.

Encantar objeto: Disminuye el coste de la creación y desmontaje de objetos mágicos.

Aguante: Aumenta la capacidad de carga transportable.

Evasión: Ayuda a la reducción del daño de ciertos ataques mágicos.

Conocimientos de la forja: Disminuye el coste de la creación y desmontaje de armas mágicas.

Soltura con un arma grande: Aumenta la capacidad de combatir con armas grandes a dos manos.

Fortaleza mayor: Aumenta el ritmo de regeneración de los puntos de golpe.

Soltura con un arma de mano: Aumenta la capacidad de combatir con armas a una mano.

Corazón del Lobo: Aumenta la velocidad al correr.

Corazón del Oso: Aumenta tus puntos de golpe.

Brazo del héroe: Permite blandir armas grandes con una sola mano.

Manto del héroe: Resistencia al daño físico.

Crítico mejorado: Aumenta las posibilidades de asestar un golpe crítico en ataques cuerpo a cuerpo.

Voluntad de hierro: Aumenta el ritmo de regeneración de la energía mágica.

Soltura con arma larga: Mejora la capacidad de combatir con bastones, lanzas y armas de asta.

Pericia con escudos: Más bonificadores de armadura y resistencia al daño físico para el escudo.

Dureza: Concede puntos de golpe adicionales.

Combate con dos armas: Mejora la capacidad de combatir con dos armas a la vez.

Combate sin armas: Mejora la capacidad de combatir con las manos desnudas. Ten en cuenta que los efectos mágicos sobre guanteletes funcionan como los efectos de ataque, por ejemplo Guantes de cuero de escarcha +1 añade de 1 a 6 al daño por frío a los ataques sin armas de cualquier personaje. Nota: Vhaidra comienza con rango uno en esta dote.

Fuerza de voluntad: Concede energía mágica adicional.

CONJUROS Y DOTES ACTIVOS

Las dotes y conjuros activos necesitan ser seleccionados en su propio menú y activados con el botón B para que surtan efecto.



Conocimientos alquímicos

Permite transformar pociones de curación a rejuvenecimiento y viceversa siempre que se encuentren próximas en el suelo.



Amistad con los animales

Permite hechizar animales.



Reanimar a los muertos

Reanima a los espíritus de los muertos para que te ayuden.



Golpe a la arteria

Hiere a enemigos con un ataque furtivo e inflige una pérdida gradual de puntos de golpe.



Doble lanzador

Permite lanzar dos armas arrojadizas a la vez.



Furia bárbara

Permite entrar en un estado de furia bárbara. Nota: Dorn comienza con rango uno en esta aptitud y no puede bloquear mientras esté enfurecido.



Piel robiza

La piel se torna dura como la corteza.



Bendecir

Aumenta tus capacidades de combate y las de tus aliados.

**Toque gélido**

Al tocar algo transmites un frío mortal.

**Garras de oscuridad**

Ataca con unas garras hechas de sombras letales que congelan y debilitan a los enemigos.

**Hendedur**

Ataque que golpea a dos enemigos situados delante.

**Contagio**

Maldice a los enemigos con la peste.

**Lisiar con un golpe**

Frena al enemigo con un ataque furtivo.

**Aplastar con un golpe**

Ataque sin arma que añade daño a los ataques sin arma.

**Curar heridas**

Para curarte o sanar a cualquier aliado. Nota: Allessia comienza con rango uno en este conjuro.

**Posesión oscura**

Controla a los humanoides y a los muertos vivientes menores.

**Recuperación divina**

Estimula temporalmente tu Fortaleza interior.

**Fuerza divina**

Estimula temporalmente la Fuerza. Nota: Allessia comienza con rango uno en este conjuro.

**Canción de guerra enana**

Grito que incrementa temporalmente la habilidad para el combate.

**Enervación**

Magia mortal; ataque con energía negativa pura.

**Miedo**

Provoca que los enemigos huyan con verdadero terror

**Flechas flamígeras**

Lanzan virotes en llamas.

**Descarga flamígera**

Fuego sagrado es invocado sobre los enemigos.

**Toque de necrófago**

El roce con el enemigo lo paraliza y corrompe.

**Lluvia de virotes**

Permite disparar varios virotes a la vez.

**Lluvia de cuchillos**

Permite lanzar varios cuchillos a la vez.

**Acelera**

Aumenta tu velocidad de ataque y la de tus aliados.

**Inmovilizar**

Paraliza mágicamente a los enemigos.

**Consunción de vida**

Consume la vida de los enemigos para reforzar la tuya. Nota: Ysuran comienza con rango uno en este conjuro.

**Proyectil mágico**

Proyectiles de energía mágica alcanzan al enemigo.

**Flecha ácida de Melf**

Convoca una flecha mágica de ácido.

**Esfera congelante de Otiluke**

Convoca una esfera de frío que daña y congela al enemigo.

**Impacto perforante**

Ataque sin arma que reduce la Clase de Armadura del enemigo.

**Veneno**

Inflige daño adicional por veneno.

**Ataque poderoso**

Inflige daño adicional.

**Disparo preciso**

Disparos más precisos y dañinos con una ballesta.

**Custodia protectora**

Crea un aura protectora a tu alrededor.

**Pureza**

Resistencia temporal al veneno y al ácido. Los rangos adicionales garantizan también la inmunidad contra varios efectos de estado: Rango 2: inmunidad contra las maldiciones. Rango 3: inmunidad contra la rotura de protección. Rango 4: inmunidad contra el debilitamiento. Rango 5: inmunidad contra la lentitud.

**Desvalijar**

Consigue un botín extra de los enemigos. Nota: Borador comienza con rango uno en esta dote.

**Rayo de debilitamiento**

Debilita y ralentiza a los enemigos.

**Resistencia a los elementos**

Mejora la resistencia al daño elemental.

**Rechazo**

Rechaza y daña a los enemigos cercanos.

**Santuario**

Los enemigos no te atacarán si tú no los atacas.

**Conjunción sombría**

Convoca a una sombra para que te ayude.

**Rociada sombría**

Cintas de sombra que dañan y debilitan a los enemigos.

**Escudo**

Crea un escudo mágico para defenderte.

**Golpear con el escudo**

Leve embestida hacia delante que daña y aturde al enemigo.

**Escudo sombrío**

Crea un escudo de sombras.

**Contacto electrizante**

El roce con el enemigo lo electrocuta.

**Ralentizar**

Frena a los enemigos.

**Virote de pólvora de humo**

Dispara un virote ardiente con la ballesta.

**Bomba de pólvora de humo**

Lanza una bomba explosiva.

**Carga de pólvora de humo**

Coloca una carga explosiva y que se detona más tarde.

**Ataque giratorio**

Ataque devastador con el bastón que golpea a todos los enemigos a tu alrededor.

**Arma espiritual**

Convoca un avatar de la espada de Yelmo, la Siempre Atenta.

**Esprinta**

Rápido aumento de la velocidad al correr. Nota: tanto Dorn como Vhaidra comienzan con rango uno en esta dote.

**Castigar al mal**

Inflige daño adicional y puede perturbar a los muertos vivos.

**Sigilo**

Permite evitar a los enemigos y realizar ataques furtivos.

**Golpe aturridor**

Ataque sin arma que daña y aturde al enemigo.

**Romper protección**

Reduce la Clase de Armadura del enemigo.

**Ataque de barrido**

Ataque sin arma que golpea y arredra a los enemigos situados ante ti.

**Expulsar muertos vivos**

Rechaza y daña a los muertos vivos cercanos.

**Toque vampírico**

Al tocar algo, consumes vida y refuerzas la tuya.

CONSEJOS Y TRUCOS

Aquí tienes algunos consejos y trucos que pueden ayudarte para comenzar tu misión en Puerta de Baldur:

1. Tómatelo con calma. Si resultas herido pronto o te quedas rápidamente sin energía mágica, sólo tienes que esperar en una habitación vacía y descansar un rato hasta que recuperes los puntos de golpe y energía. Esto puede evitar que tengas que volver a cargar la partida si un monstruo te salta al cuello cuando menos te lo esperas.

2. Rompe y aplasta todo lo que puedas. A menudo, los barriles, cajas y jarrones esconden objetos u oro que pueden venirte bien en la búsqueda.

3. Ten cuidado con los barriles que encuentres. Antes de lanzarles un ataque, comprueba si aparece la opción "Prender" cuando te acercas a ellos. En tal caso, no lances un ataque, al menos no con un arma de cuerpo a cuerpo, pues explotaría e infligiría un gran daño a tu personaje.

4. No te olvides de la cámara. Puedes moverla a tu alrededor con el joystick analógico derecho y puedes llegar a ver rincones o zonas de la habitación que, de lo contrario, estarían fuera de tu campo de visión. También puede ayudarte a encontrar barriles o cofres que estén ocultos en las sombras.

5. Guarda la partida a menudo. Cuando veas un nuevo punto de guardado, utilízalo. Puede evitarte muchos problemas más adelante.

6. Utiliza la Retirada. Usar las pociones de retirada puede ahorrarte muchos viajes entre la villa y las mazmorras, y viceversa. Si utilizas una poción de retirada para ir desde una mazmorra hasta donde se encuentre tu "punto de guardado", no abandones dicho punto si quieres emplear otra poción de retirada para regresar al punto original de la mazmorra.

CRÉDITOS

PRODUCCIÓN

Productor ejecutivo
Scot Lane

Productor
Kevin Osburn

Productor de la línea
Albert Perez

Productor de la
versión europea
Brandon Lang

Agradecimientos especiales
Fearyus Urquhart y Darren
Monahan.

Jefe de operaciones
Chris Benson

DISEÑO ARTÍSTICO

Diseñador artístico jefe
Jonathan Hales

Diseñadores artísticos
Aaron Brown
Abdul Brown
Eric Campapella
Trent Campbell
Carlos Cheek
John Dickenson
Hector Espinoza
Mustazar Essa
James Hawkins
Jung Lee
Chris Marleau
Brian Menze
Yera Milosovich
Dennis Presnell

Arte adicional
Cyberlore Studios, Inc.
Reflexive Entertainment, Inc.

DISEÑO

Diseñador jefe
Dave Maldonado

Diseñadores
Terry Spier
Jason Suinn
Scott Everts

Cinemáticas
Terry Spier

Diseño adicional
Jeff Jirsa

PROGRAMACIÓN

Programador jefe
Bernie "The Boot" Weir

Programadores
Danien Chee
Kurt Dekker

Chad Freeman
Frank Kowalkowski
Programación Adicional
Dave Boulanger
Jay Fong
Shaun McCabe

Programadores de la
versión europea
Brad Dodge
Darren Walker

MARKETING

Jefe de producto asociado
Paige Slaughter

Diseño del Manual
Tim Baker

Jefe de tráfico
Kathryne Wahl

RELACIONES PÚBLICAS

Director de relaciones públicas
Jessica Urquhart

LOCALIZATION

International Services
Manager
Rafael Lopez

German Editor/Translator
Olaf Becker

French Editor/Translator
Emilie Castellano

Spanish Editor/Translator
Rafael Lopez

CONTROL DE CALIDAD

Jefe de producto
John Kirkland

Jefe de producto asociado
Ed Hyland

Analysts
Tommy Adams
John Bell
Kevin Bellardi
Stanley Cheng
Matt Drinkward
Pam Ferdinand
Savina Greene
Kristen Hewes
Joe Raniel Isip
Daniel Kannard
Ernie Kwok
Erick Lujan
Dan Mendez
Andre Phan
Steven Rocha
Chuck Salzman
Matt Sorinas

Gary Tesdall
Josh Thomas
Devin Vink
Tex Yang
Director de Control de Calidad
Doug Finch

Director de Control de
Calidad para consola
Amy Presnell

Director de operaciones de
Control de Calidad
Shanna Takayama

Supervisor de compatibilidad
Derek Gibbs

Director de recursos de
Control de Calidad
Josh Walters

SONIDO

Director de sonido y mez-
clador de videos
Gene Semel

Grabación de sonido y mas-
terización
Robert Burns
Scott Tang

Supervisor de doblaje y de
casting original
Fred Hatch

VO Recorded At:
Monkeyland Audio
(Glendale, CA)
www.monkeylandaudio.com

Técnicos del estudio
VO Casting
Mike Fox
Trevor Sperry

Edición de diálogos
Scott Purvis

Librería de efectos de sonido
Pat Ryan

Diseño de sonido adicional
Brian Fredrickson

Música por
Craig Stuart Garfinkle
Jeremy Soule
(www.jeremysoule.com)

Música adicional
Midnight Syndicate
(www.midnightsyndicate.com)

Actores de doblaje
Adam Lawson
Alan Oppenheimer
Alan Shearman
Ara Celi
Bill Ratner
Corry Burton

David Kaye
Frank Walker
Fred Tatasiore
Greg Burson
Greg Delsie
Gwendalyn Yeo
Lisa Kaplan
Mari Devon
Mitch Lewis
Neil Kaplan
Roberta Farkas
Sandra Teres
Scott Bullock
Wayne Grace
Jim Cummings
Crep Summers
Jeff Bennett

VIDEO

Director de video
Dave Cravens

Técnico de operaciones mul-
timedia
Ron Austin

PERSONAL DIRECTIVO
Y EJECUTIVO

Director ejecutivo
Herve Caen

PRESIDENTE
Phil Adam

VICEPRESIDENTE DE PRO-
DUCCIÓN
Jim Molitor

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA
David R Sullivan

DIRECTOR DE SERVICIOS
MEDIÁTICOS
Dan Williams

AGRADECIMIENTOS
ESPECIALES A:

Amenkhet
Lauren Azeltine
Anthony Grouts
Randy Culley
Gary Dawson
Bucky Dover
Hunter Grant
Josh Sawyer
Jeff Jumper
Michael Lawrence
Dylan Lindeen
Jeff McAteer
Phil O'Neil
Jason Pollastrini
Chris Regalado
Rodney Kelosa
Pamela Thomas
Rozita Tolouey
Trance
Stephen Wickes
John Dickenson

SOPORTE TÉCNICO

Gracias por haber adquirido Baldur's Gate: Dark Alliance II.

Si tienes algún problema con este juego, puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico de las siguientes formas: Por teléfono, llamando al 91 789 35 50. Esta línea está operativa de lunes a viernes de 10:00 a 14:00. Por fax, al número 91 789 35 60. Por correo electrónico, mandándonos un mensaje a virginplay@virginplay.es. También puedes escribirnos una carta a la siguiente dirección:

Virgin PLAY, S.A.

Atención Departamento Soporte Técnico

Paseo de la Castellana 9 - 1.º

28046 - Madrid

En todos los casos, procura ofrecernos toda la información referente al producto, el problema que tienes y el soporte en el que lo estás ejecutando, con una lista completa de su configuración.

INFORMACIÓN EN LÍNEA

Si tienes acceso a Internet no dejes de visitar nuestra página en la World Wide Web, encontrarás información de todos nuestros juegos, demos, parches, videos, etc.:

<http://www.virginplay.es>

COMPRA EN LÍNEA

Adquiere cualquier producto distribuido por Virgin PLAY, S.A. a través del canal tradicional o por nuestra website: <http://virginplay.es>

Si tiene problemas con el disco durante los primeros 90 días de su compra, llame a 91 789 35 50.

Microsoft, Xbox, and the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Interplay Entertainment Corporation • 16815 Van Karman Avenue, Irvine, CA 92606 • www.interplay.com

Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, the Forgotten Realms Logo, Dungeons & Dragons, the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. ©2003 Wizards. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. Software ©2003 Interplay Entertainment Corp. and used with permission under license from Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Black Isle Studios, the Black Isle Studios logo and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All other trademarks are property of their respective owners.

